城内(構想期)3

城内(構想期)4

Comment

王城が築かれたロケーションに関しては、防衛に適した水辺の丘陵地帯を選定しました。城内の構造は史実の戦城をベースにデザインされています。【鈴木(謙)】

ヒルフィギュアの丘

外観1

入り口

■ 外観2

■ 祠内1

■ 祠内2

Comment

この周辺は常に強風が吹き荒れ、木々の成長が制限されています。ゲーム中では洞窟内部の壁画として覚者とドラゴンの関係性が刻まれています。【鈴木（謙）】

■ 神殿

■ 神殿外観

■ 峡谷の砦1

■ 峡谷の砦2

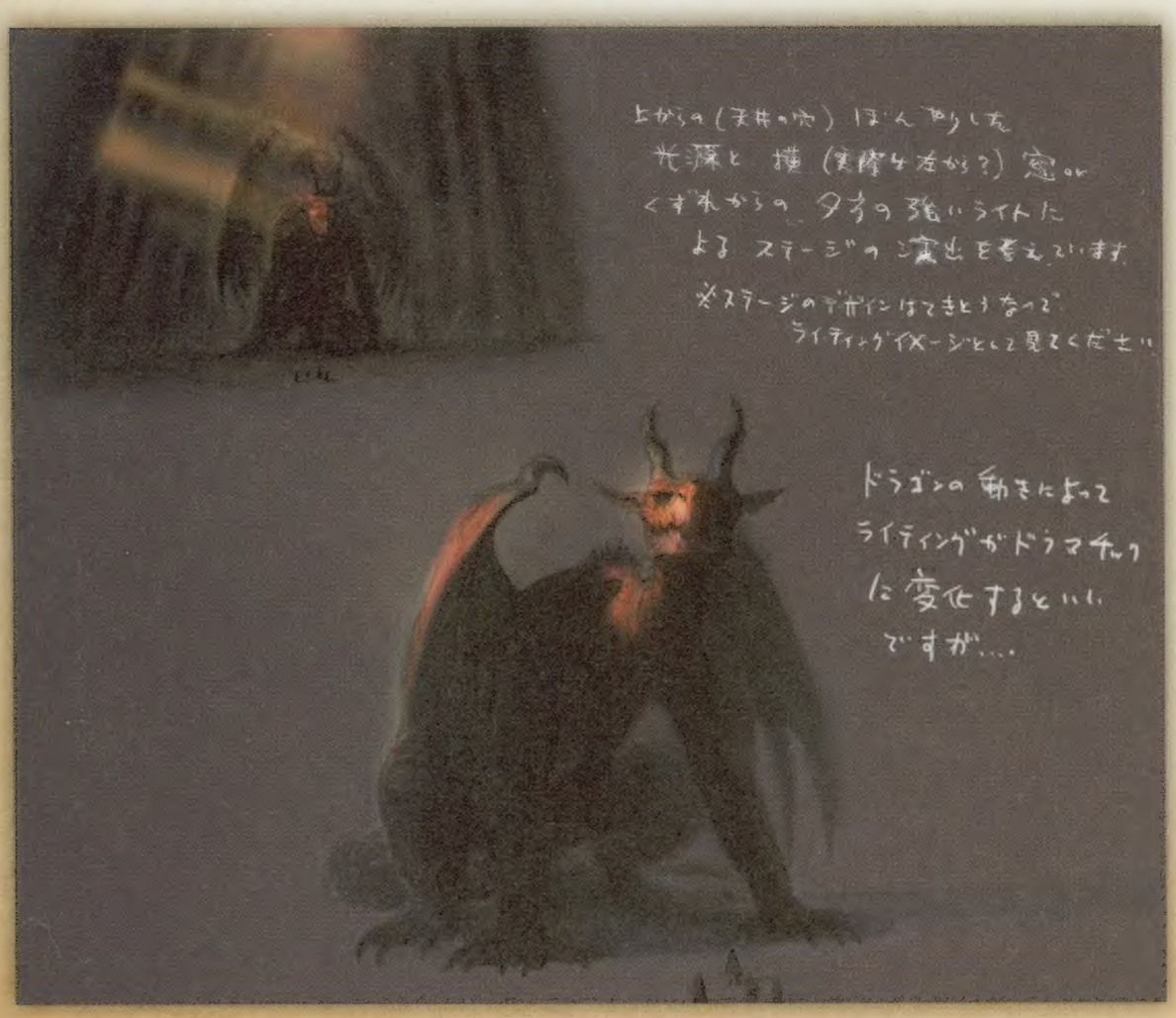
Comment

グランシス地方とは土壌の成分が異なるため、ステージ全体が赤茶けた色味をしています。建築様式も異なり、巨石を積み上げたアーチが特徴の一つです。【鈴木(謙)】

■ カルデラ

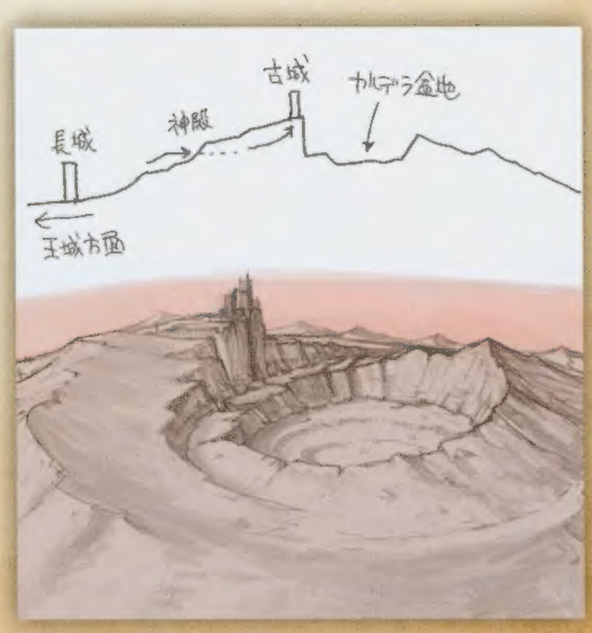
■ ドラゴン戦イメージ

■ ドラゴン謁見ライティングイメージ



■ プロローグイメージ

■ ドラゴン戦の流れ イメージ図



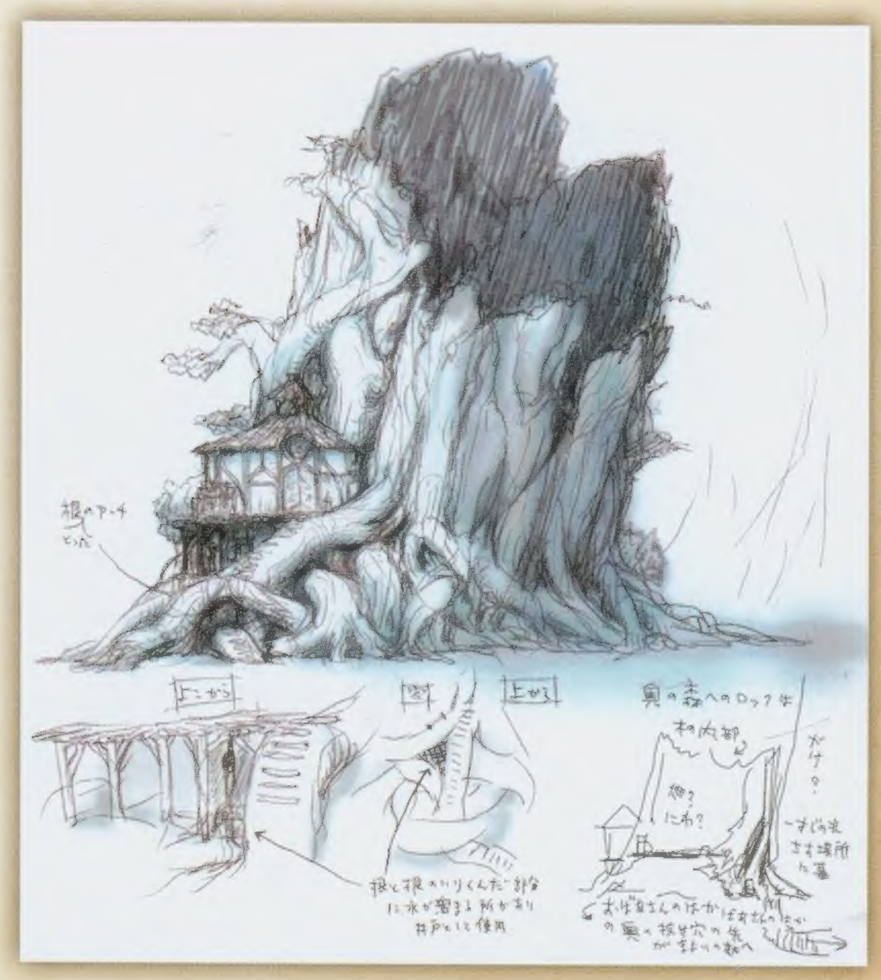
呪い師の森

呪い師の家イメージ1

呪い師の家イメージ2

森イメージ

呪い師の家（決定稿）：ラフ



Comment

開発時は「迷いの森」の名称で呼んでいました。その名の通り、巨木と立体交差を交えた複雑な迷宮を構築することが、このステージのコンセプトです。【鈴木（謙）】

水神の祭壇跡

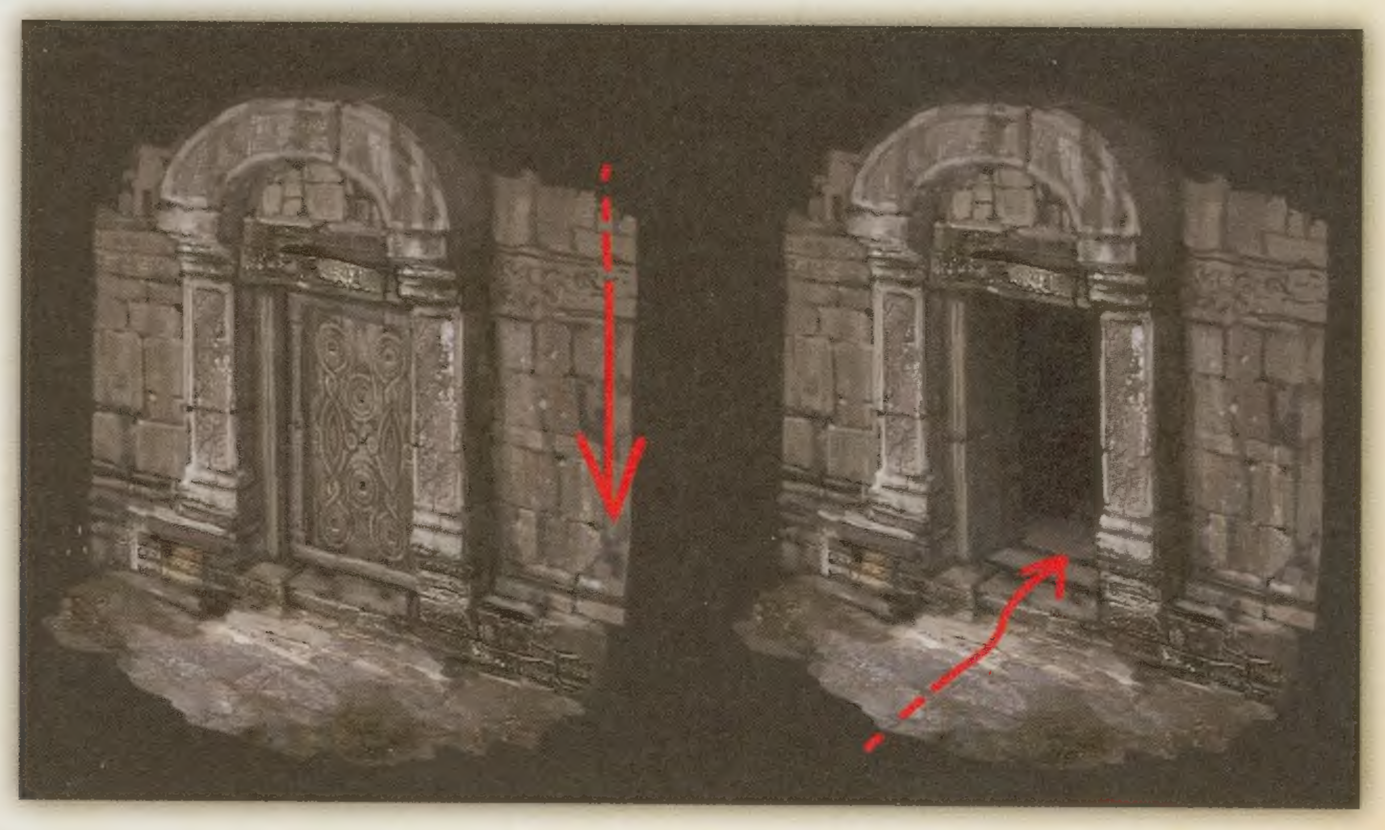
入り口

通路

■ 広間(水没)

■ リザードマン出現地点

■ 仕掛け扉



Comment

あらかじめゲーム序盤で訪れることを想定した、初見殺しのマップのひとつです。通路の天井を極力低くすることで、ほどよい緊張感を演出しています。【鈴木(謙)】

■ 奥部(サイクロプス戦)

エヴァーフォール

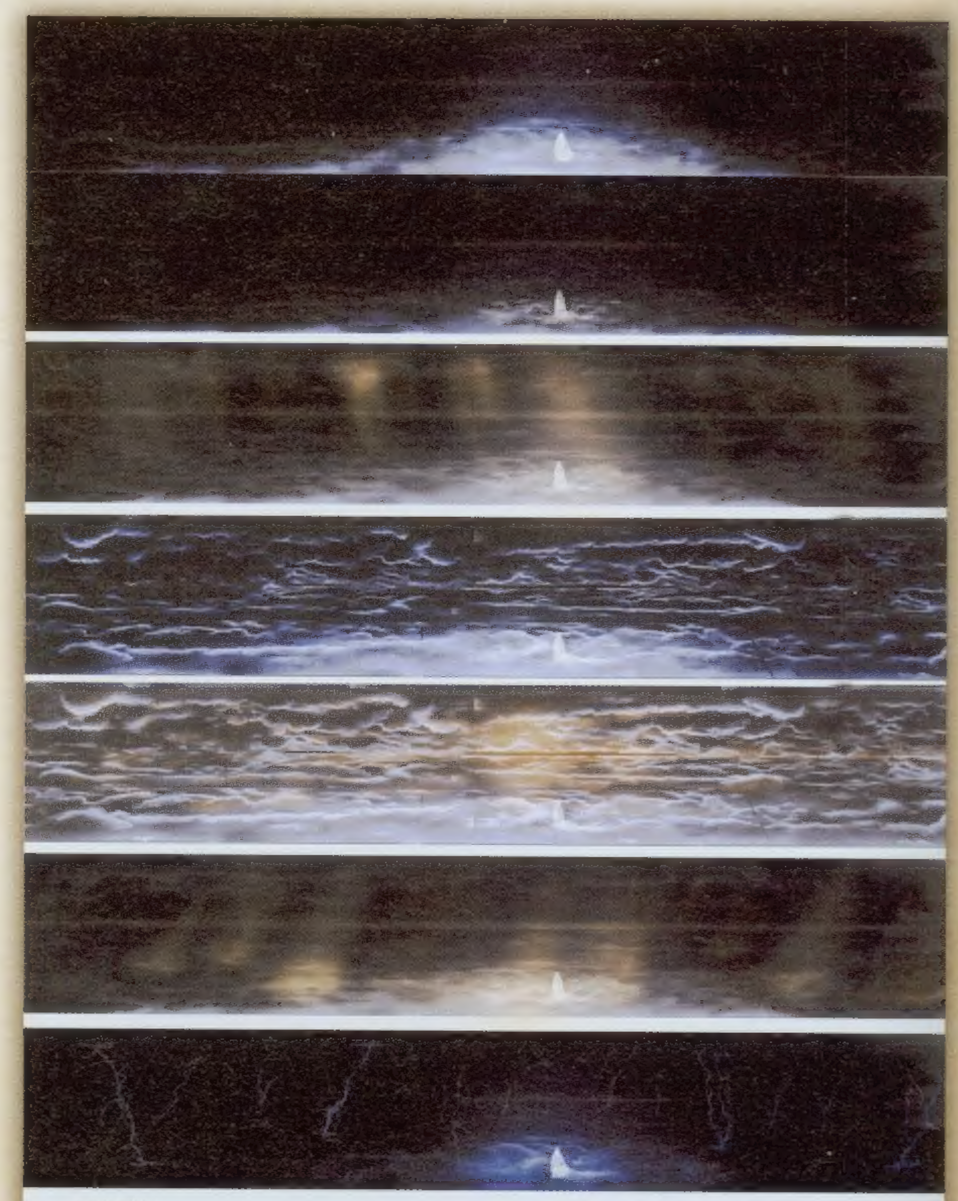
入り口～深部

■ 王都地下・ディープダウン（中央シャフト）
・大きな縦穴で、所々に部屋内部へ繋がる入口があり、それが階段等で下階へと繋がっている
・常夜状態なのでかなり暗い？
要所要所にあるリムによって照らされているとか…（リムの表現次第）

通路：ラフ

界王との対峙：ラフ

界王のいる空間



界王部屋百景
上下重たい雲に挟まれた時間や、上下、常軌を逸した世界
暗黒の闇から輝く白銀の世界までおもうまま
上下の境なく雲間から、太陽の光が差し込み、足元から雲が頭上に落ちる

シークエンス２提案
十戒の海開きのように雲の流れる壁を両側に配する。（リム等の使い回し、改造）
その開いた中央道部分に光が差し込みそこ以外は暗く沈む

Comment

細部のディテールよりも空間デザインを強く意識したステージです。崩壊前は特に回廊部分ひとつひとつの柱のサイズ、本数、天井の高さなどには気をつかいました。【鈴木（謙）】

■ 入り口(構想期)1

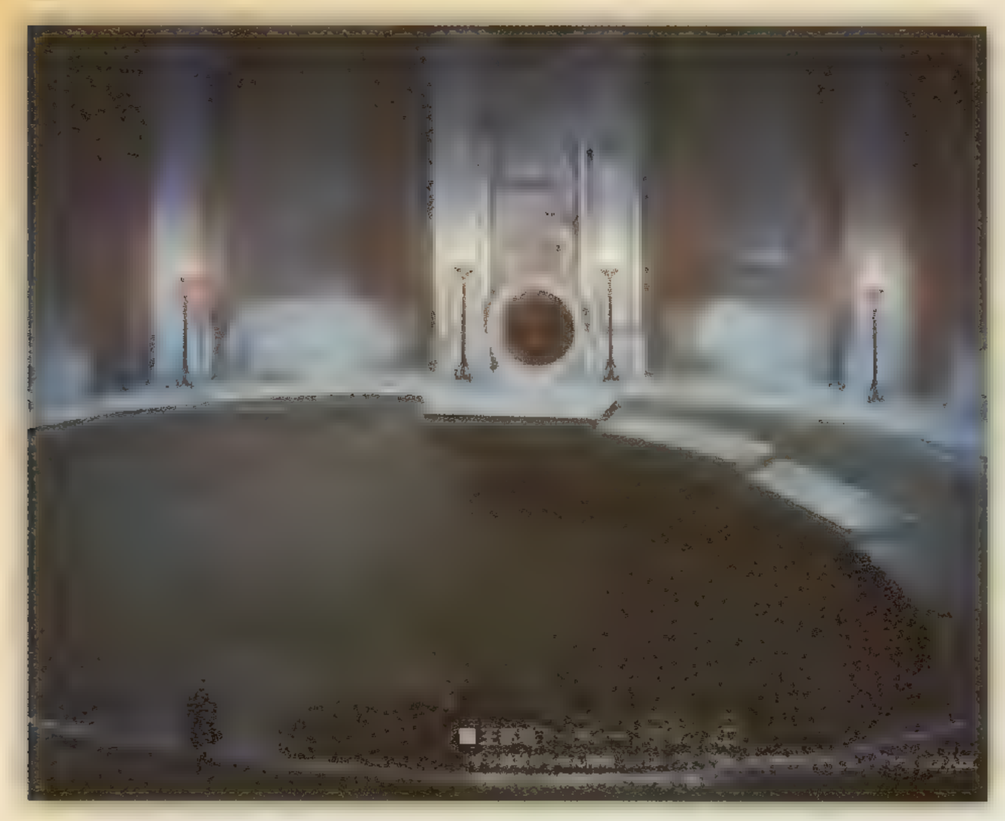
■ 入り口(構想期)2

■ 深部(構想期)1

■ 深部(構想期)2

■ 深部(構想期)3

深部（構想期）4



深部（構想期）5

深部（構想期）6

深部（構想期）7

深部（構想期）8

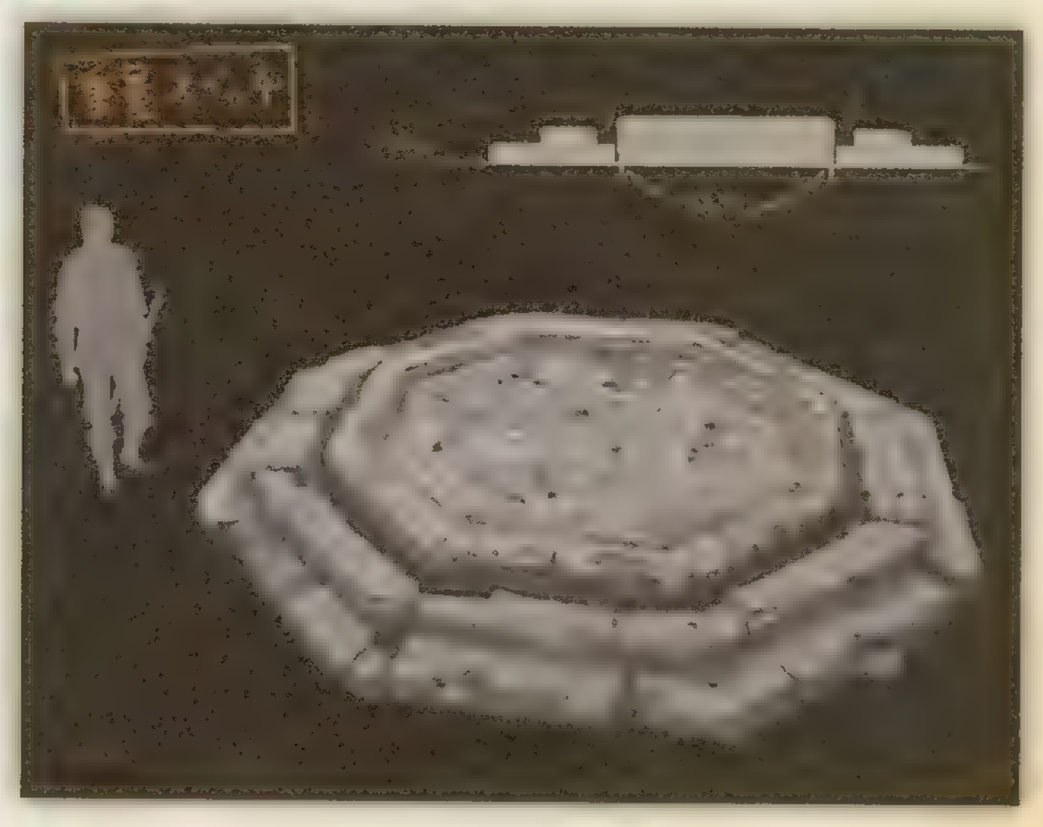
石切り場跡

広間(オーガ戦)

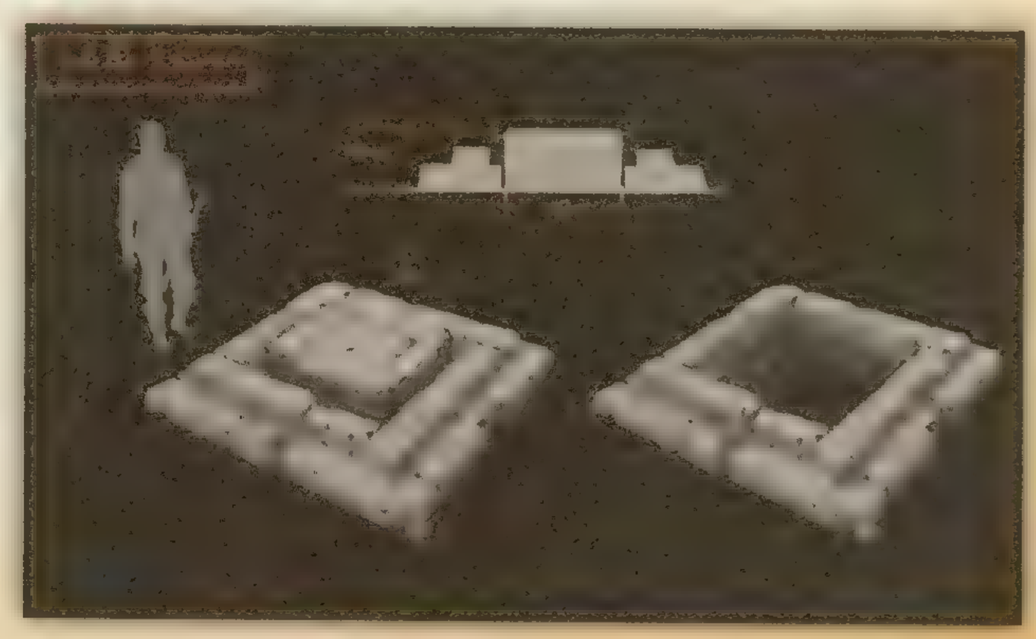
入り口

通路

重量スイッチ大



重量スイッチ小



Comment

領都を築く際の石材は、ここから切り出されていました。現在はグランシス中部と南部を結ぶ交通の要所として利用されています。【鈴木(謙)】

最果ての洞窟

イメージ1

イメージ2

Commen

古代の闘技場遺跡という設定です。トルコのカッパドキアなどの岩窟住居のように、洞窟を削ってつくられています。
洞窟の壁の穴がコロッセオのアーチ状の壁のようにも見てとれると思います。【鈴木(謙)】

異教の地下墓所

ボス部屋の扉

昇降機

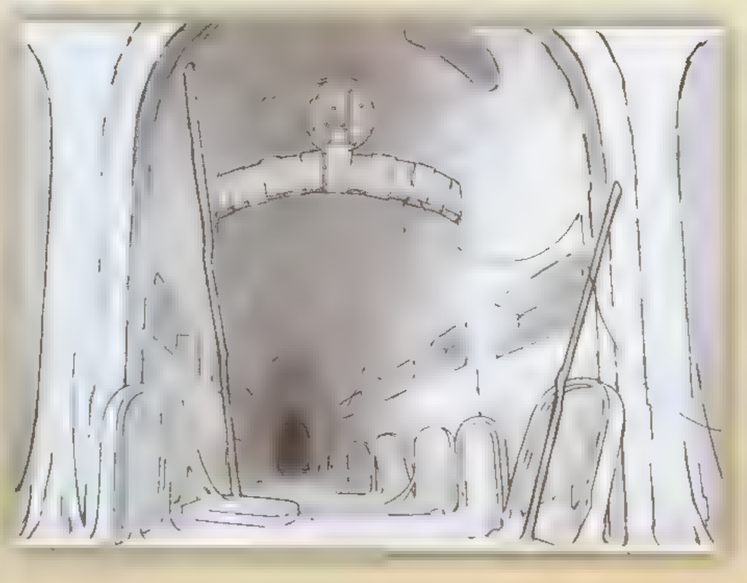
通路（構想期）

地下墓所の棺

設定としては、流行り病で亡くなった人たちを埋葬するための地下墓地です。このステージはゲーム構想時期から検証用として使用していたものなので、思い入れが深いです。【鈴木（謙）】

通路：ラフ1

通路：ラフ2



通路：ラフ3

霊吸いの峡谷

全体イメージ

Comment

石灰岩の地層が、雨水などによって浸食されてできた巨大な陥没穴のダンジョンです。かつては冒険者によって両岸が橋で結ばれていましたが、現在は朽ちています。【鈴木(謙)】

入り口

宿営地

儀式を行う小屋・外観

Comment

テントに使われている木材や布地は、周辺に生えている木々の色や土壌によって付くであろう汚れを考慮することで、ゲームの舞台としての説得力を高めるように心掛けました。【鈴木（謙）】

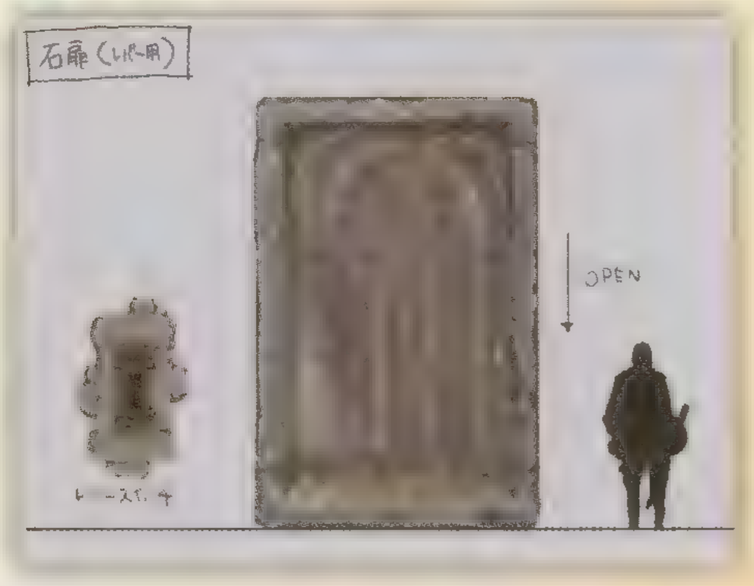
儀式を行う小屋・内部

汎用オブジェクト

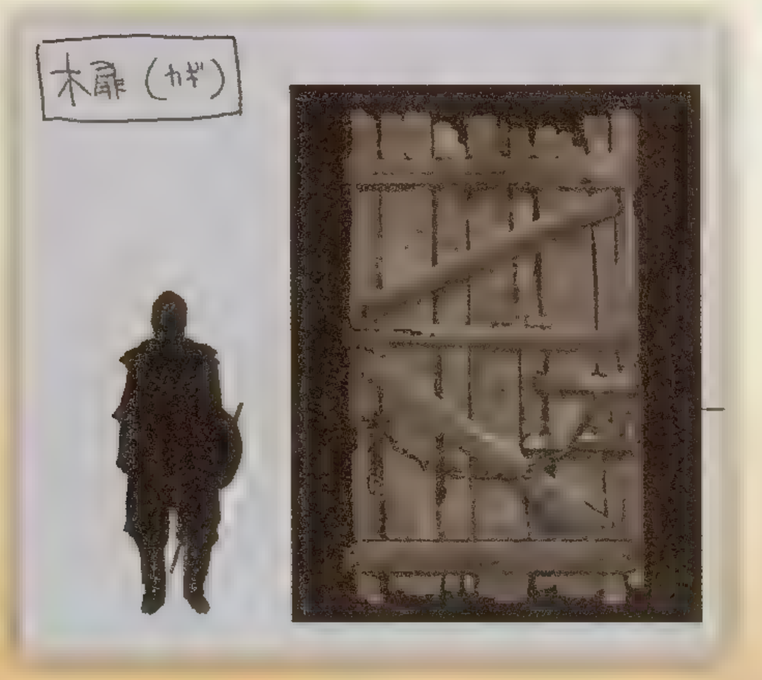
掲示板

仕掛けレバー

仕掛け扉



鍵付き扉

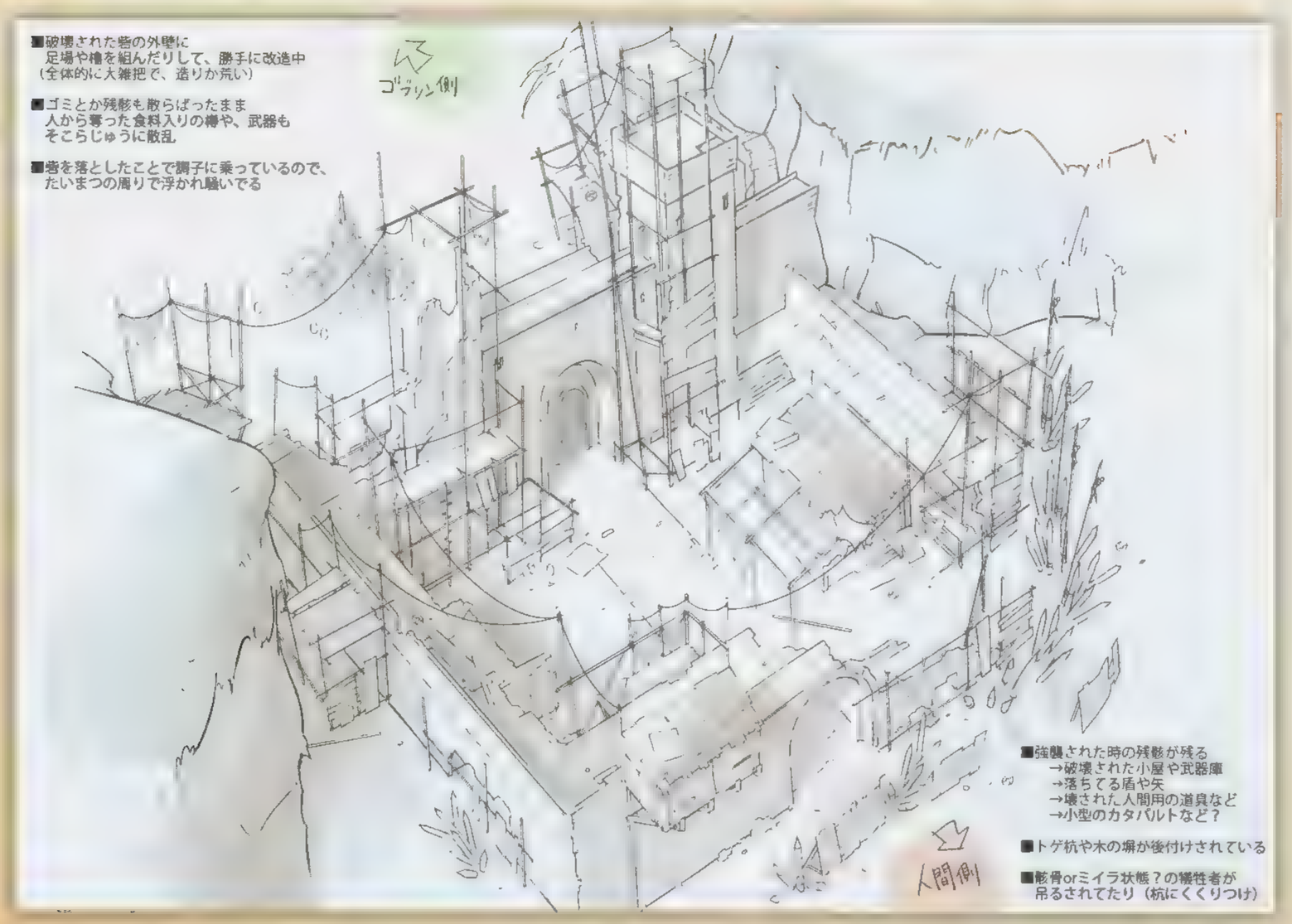


点火照明

砦み砦

デザイン案１(構想期)

デザイン案２(構想期)



時代設定では長城砦と同時期に築かれたもので、ともにグランシス国境に位置し魔物の侵入を防ぐために築かれたものです。【鈴木(謙)】

風景イメージ&ラフ

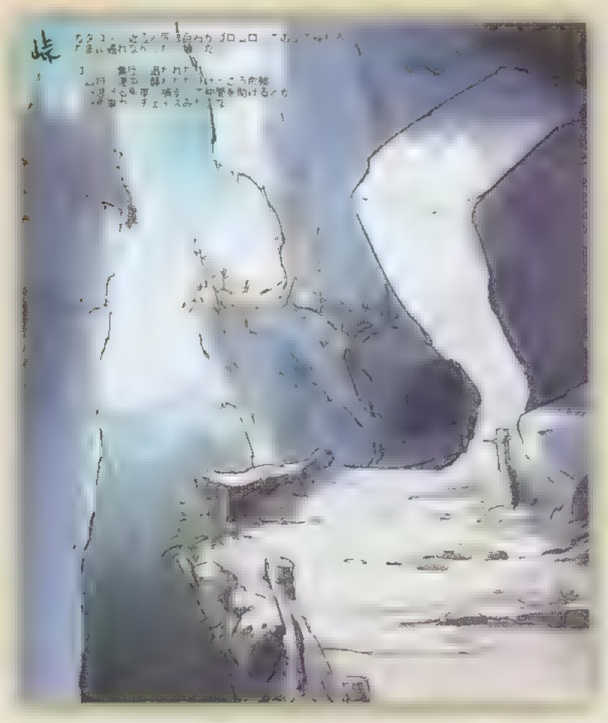
風景イメージ1

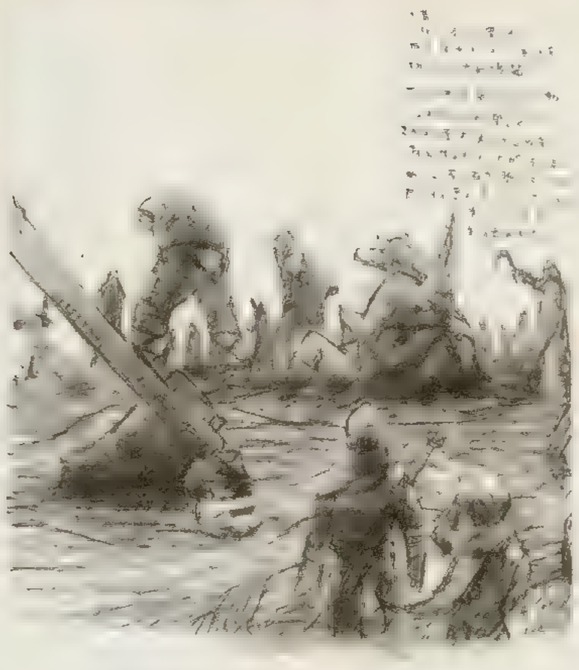
風景イメージ2

■ 風景イメージ3

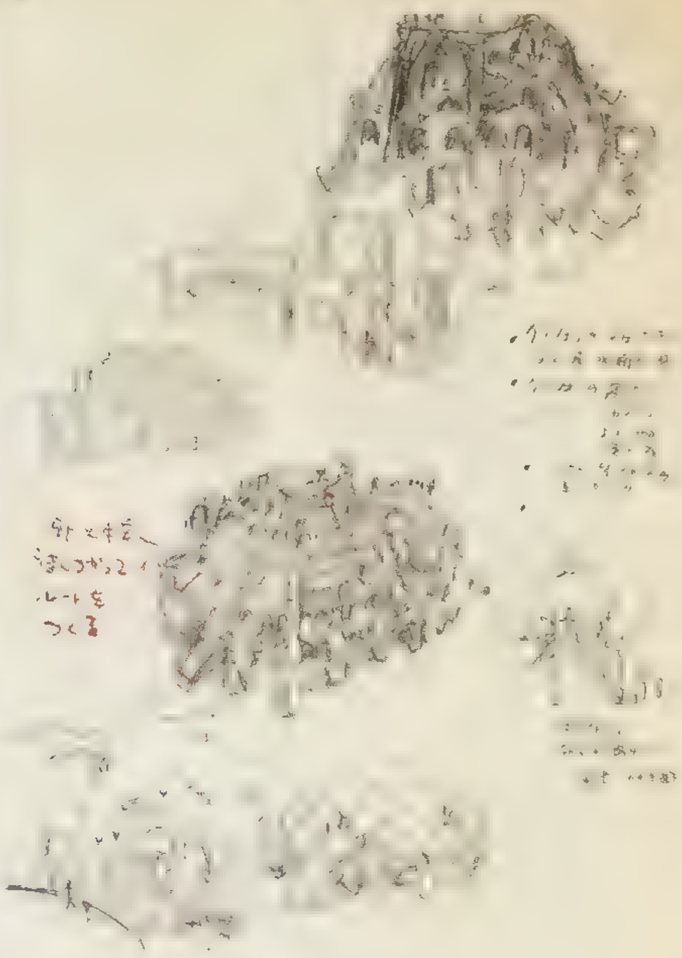
初期構想時のイメージイラストです。これを描いた頃は、歴史年代やファンタジーの度合いを模索していた時期でもありました。【鈴木（謙）】

■ 崖際の峠道（未使用）：ラフ



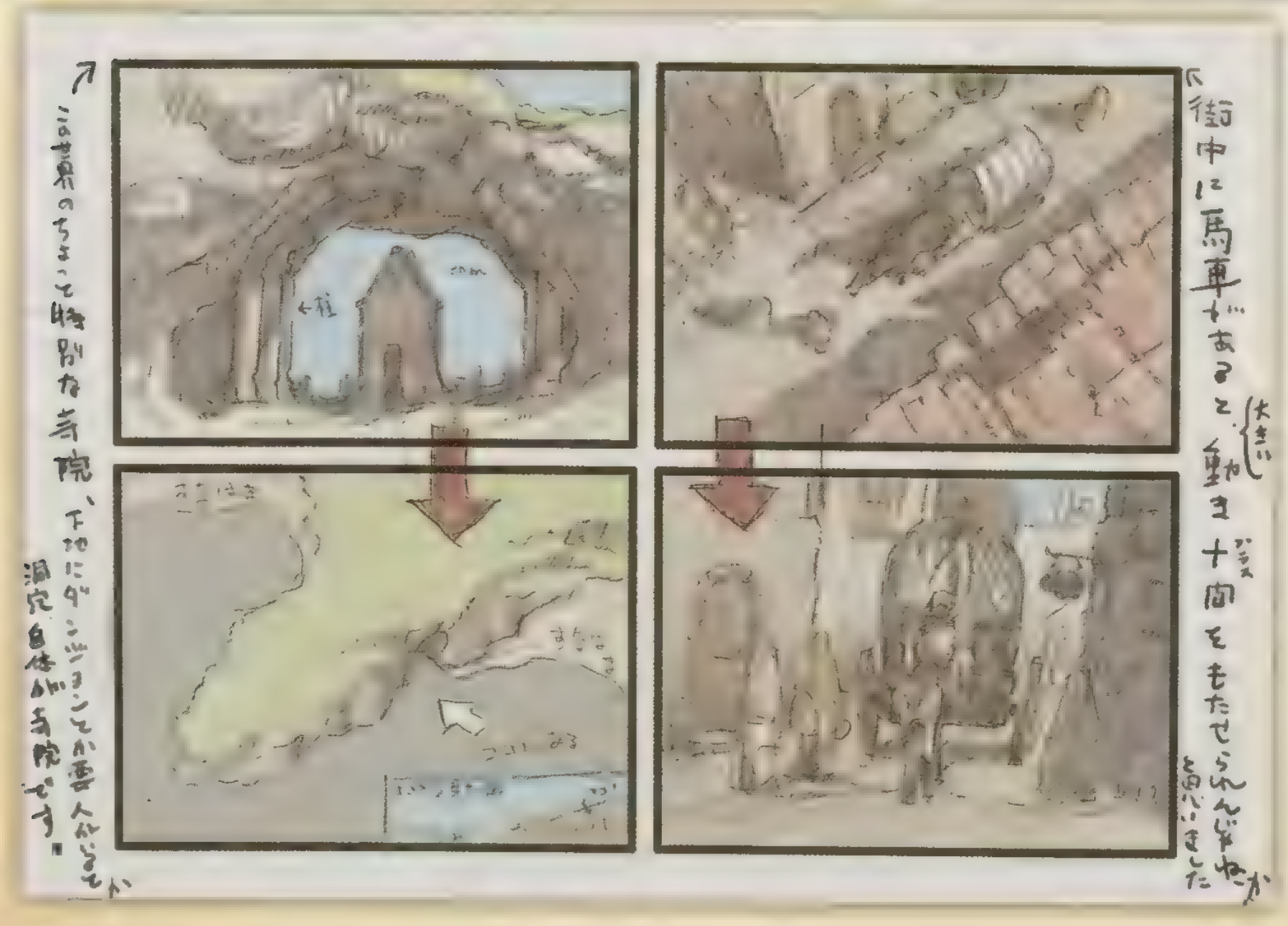


■ グリフィン戦闘イメージ：ラフ



■ 巨人群との戦場跡：ラフ

ステージ絵コンテ



これらは、オープンワールドの中で起こったら楽しいこと、怖いこと、目を引くものなどをメモ書きとして描いたものですね。【田中】

アイテム・道具デザイン

カマ：デザイン案

スキ：デザイン案

燭台：デザイン案

ホウキ：デザイン案

バケツ：デザイン案

Comment

いろいろと案を出してもらいましたが、基本的には中世当時の形状に見合うものにしてもらっています。【池野】

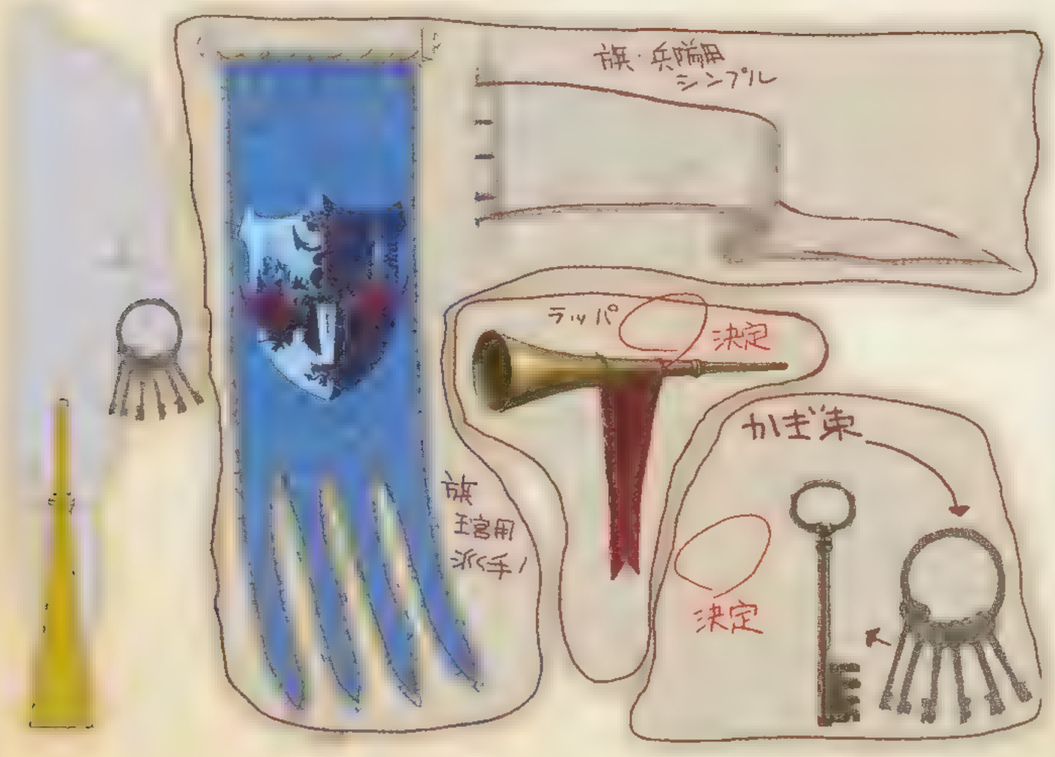
■ 羽ペン：デザイン案

■ 器類：デザイン案1

■ 器類：デザイン案2

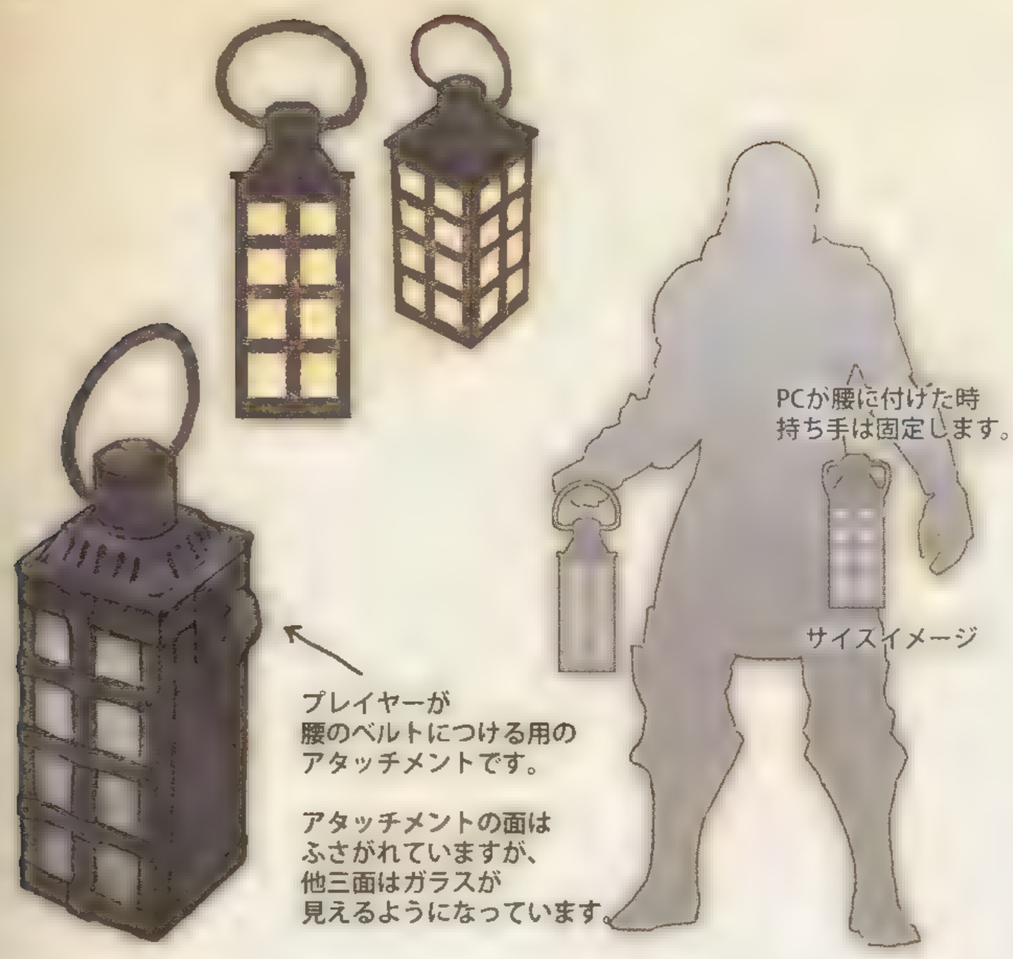
■ 手かせ：デザイン案

■ 兵士用アイテム：デザイン案

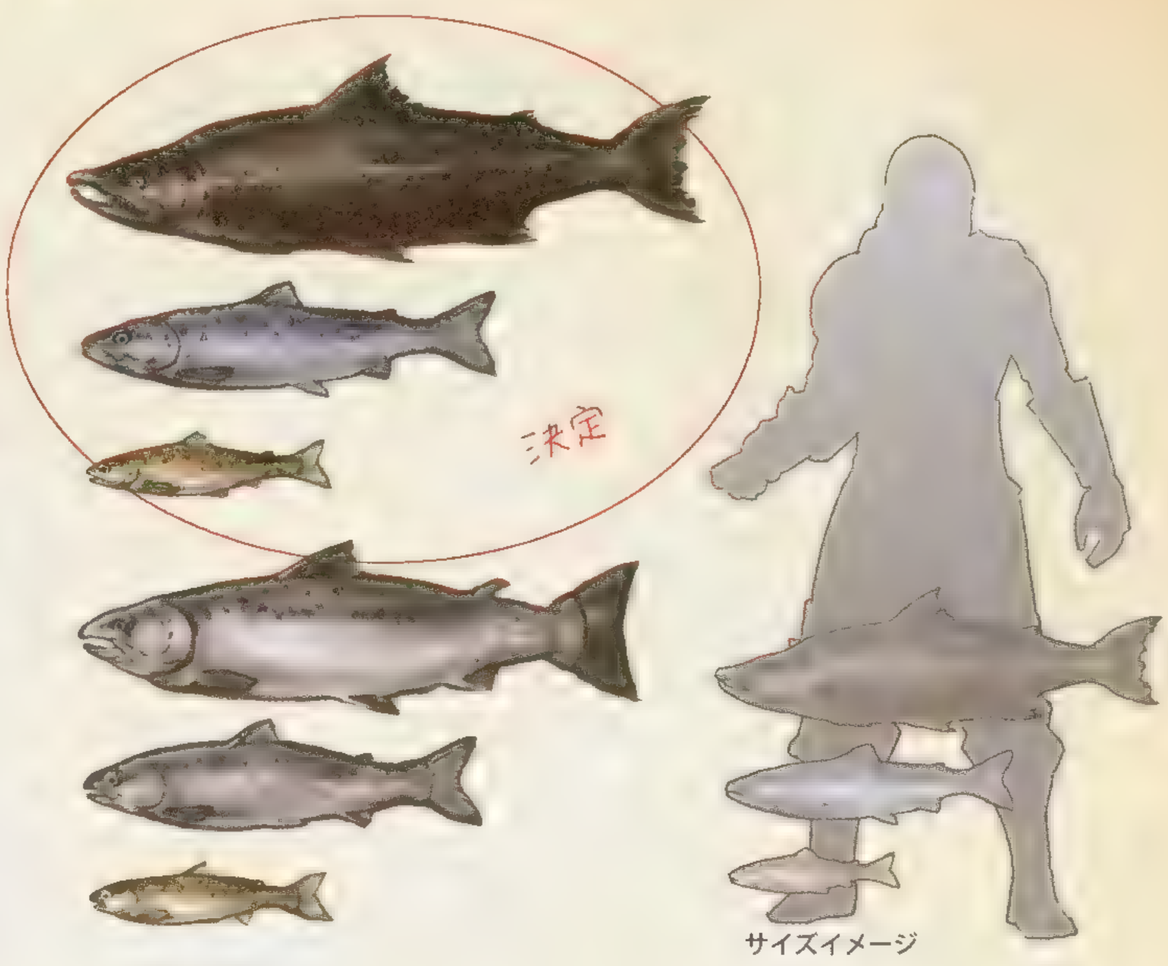


■ 領都旗：デザイン案

ランタン

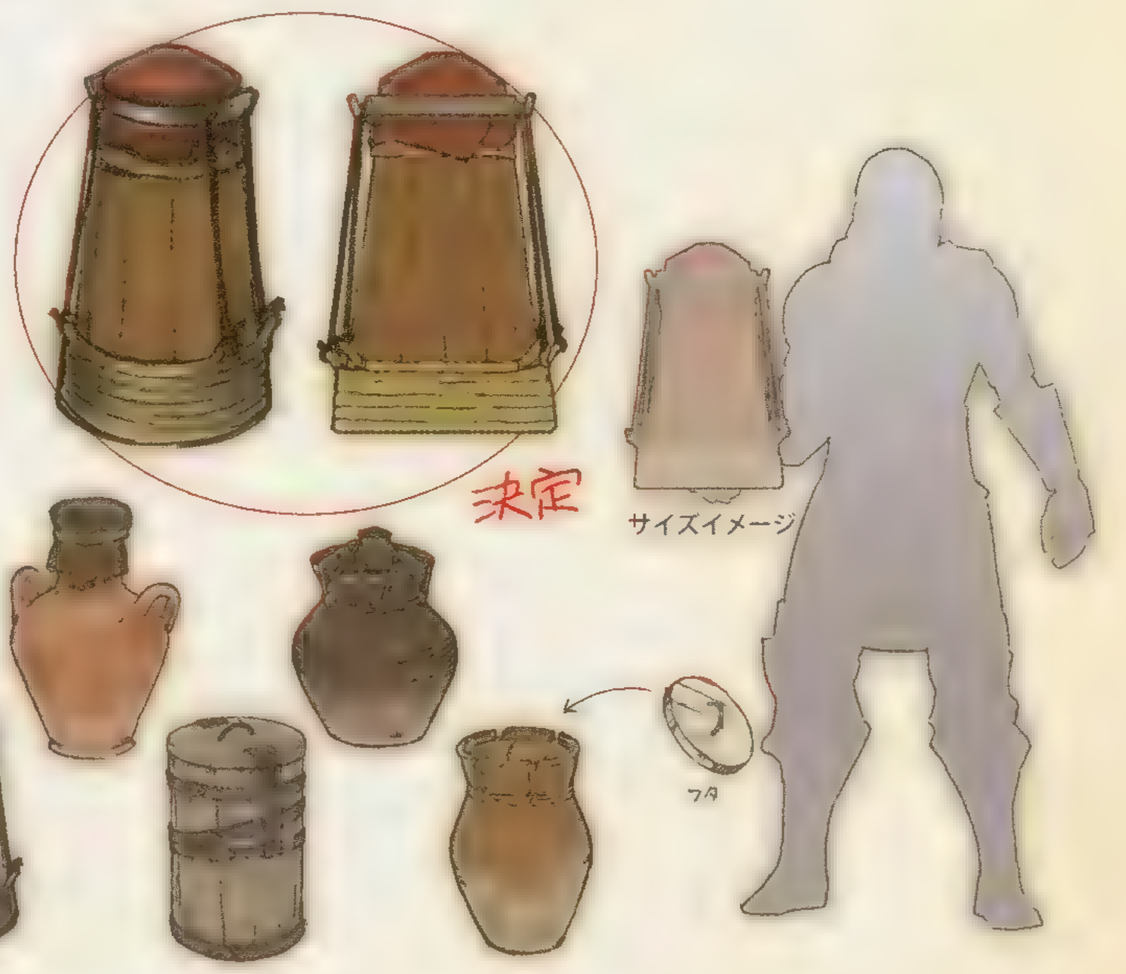


魚：デザイン案



野菜・果物デザイン案

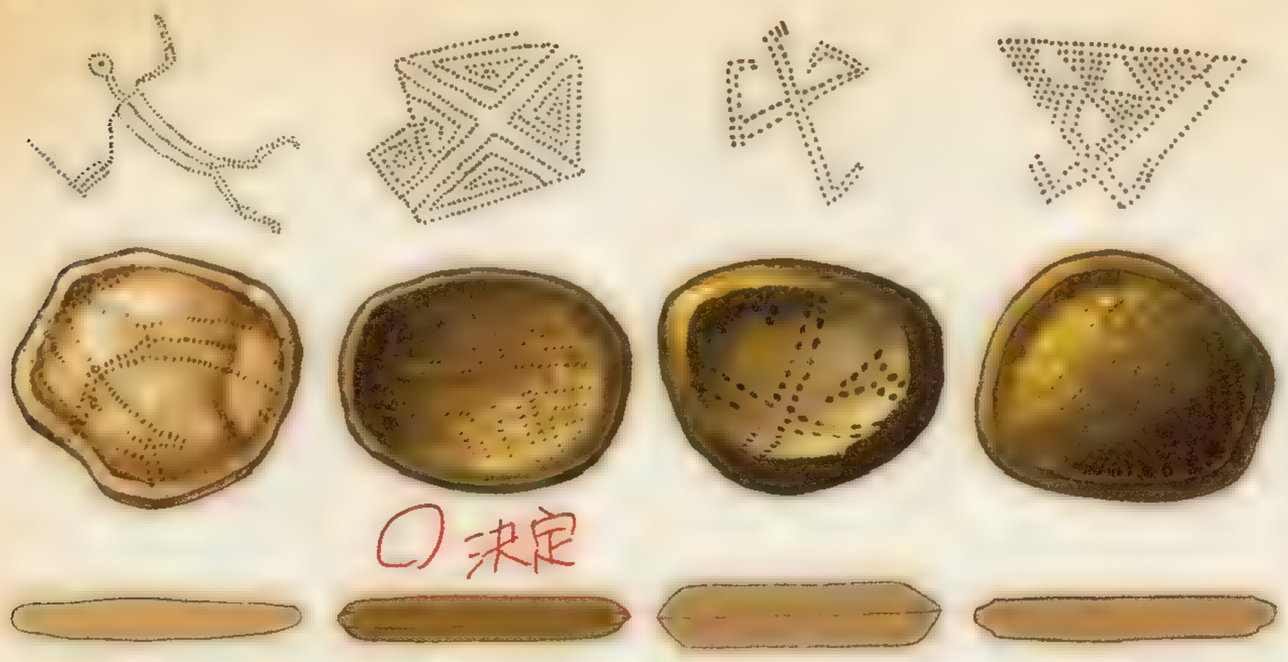
密閉瓶：デザイン案



絆の指輪：デザイン案

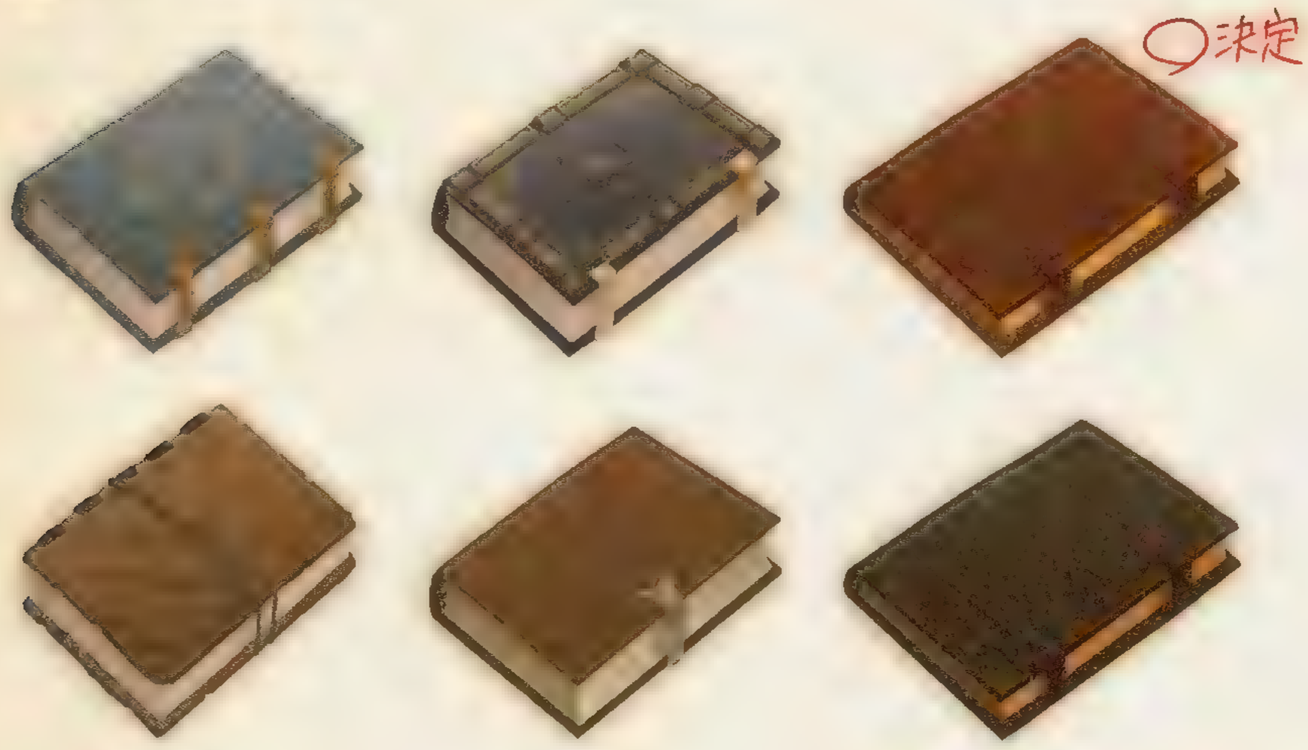
三角帽子（イベント用）

■ メダル：デザイン案



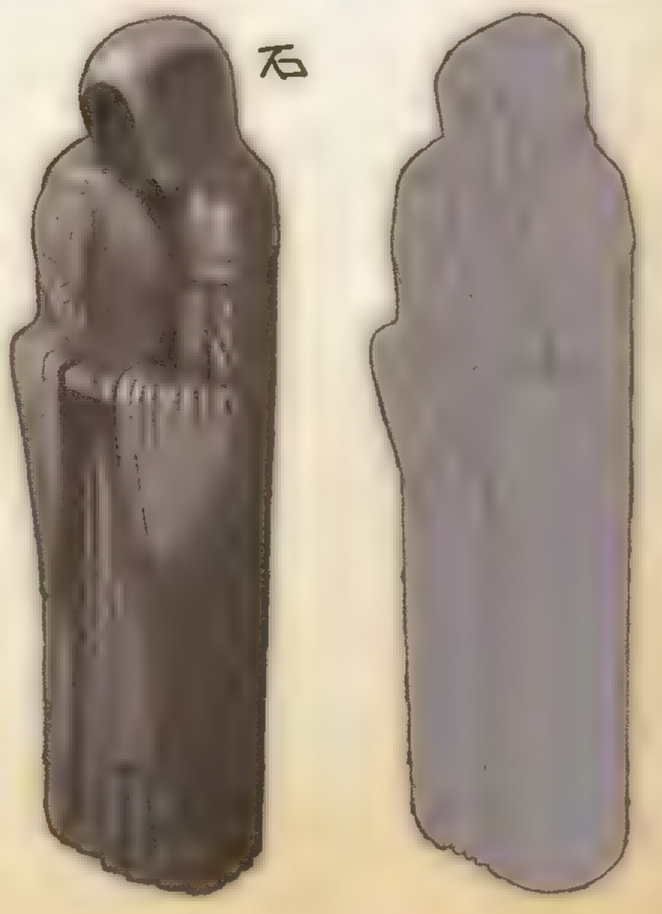
■ “救済”の秘密の鍵：デザイン案

■ 本類：デザイン案



■ 彫像：デザイン案

■ 石板：デザイン案



Comment

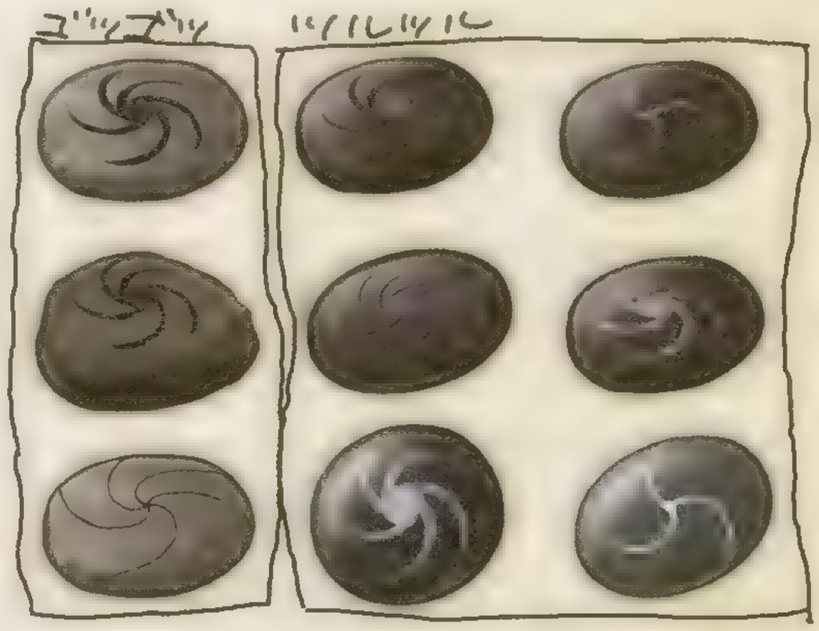
デザイナーには、すべてを尖らせたデザインにはせず、デザインの構成要素の中のどこかにリアリティを含ませてくださいとお願いしています。【池野】

指輪：デザイン案（未使用）

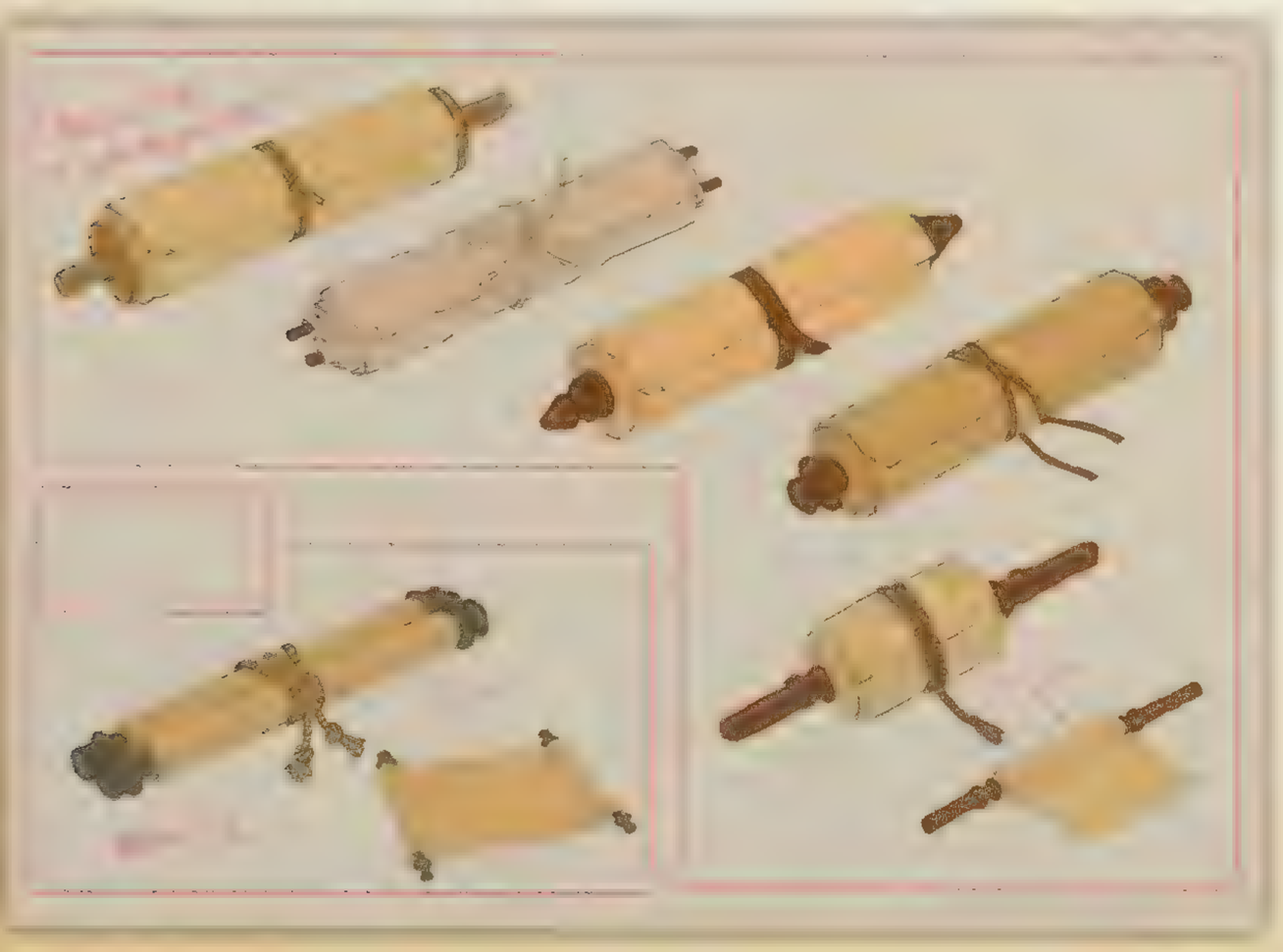
宝珠：デザイン案（未使用）

書類：デザイン案（未使用）

刹那の飛石：デザイン案（未使用）



巻物：デザイン案（未使用）

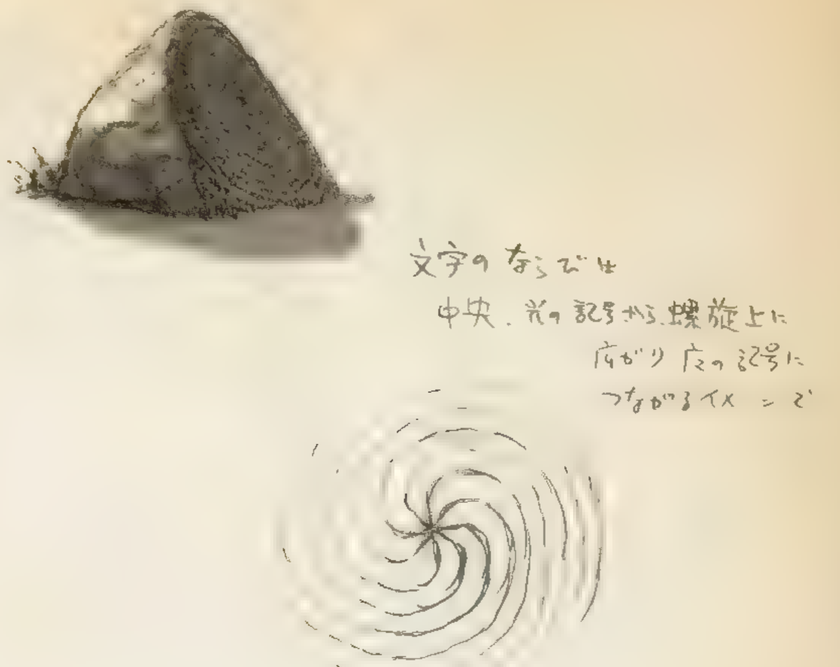


瓶：デザイン案（未使用）

設置物デザイン

リムの碑石：決定稿

リムの碑石：ラフ

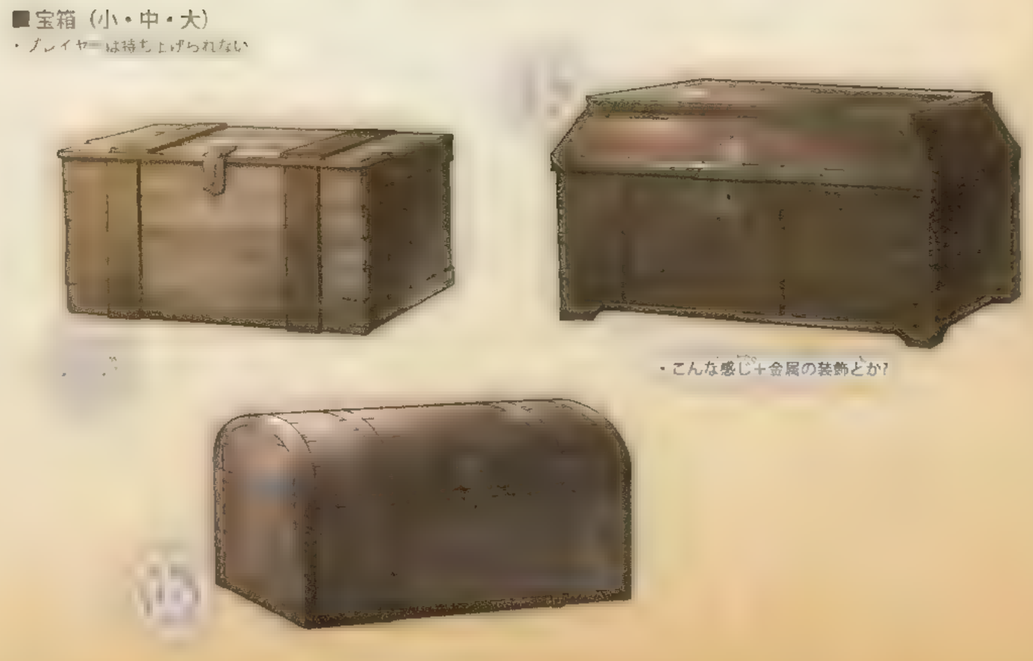


宝箱：決定稿

Comment

『ドラゴンズドグマ』では、ゲーム記号的に視認しやすいデザインを心掛けたことと、設置されている風土を考慮し風化した汚れや湿度を感じ取れるようにテクスチャの加工を行っています。【鈴木（謙）】

宝箱：デザイン案



火薬樽：決定稿

■ タル爆弾

火薬樽：デザイン案

■ タル爆弾

■ タル爆弾

■ タル爆弾

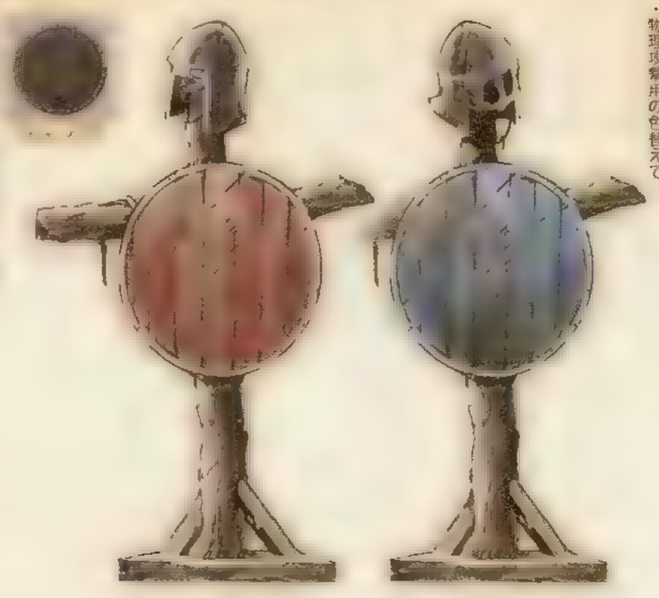
■ タル爆弾

■ タル爆弾

瓶：決定稿

カカシ：決定稿

■攻撃練習用かかし（宿営地など）
・壊れはなし。耐久度があり、0になると倒れる。火も付くが、黒コゲにはならない。

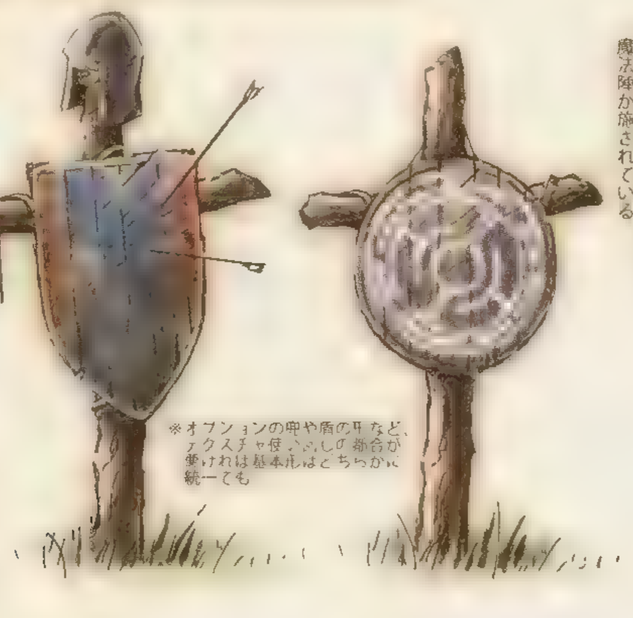


・物理攻撃（剣・弓など）用かかし（赤）
・丸太に古い木の盾や兜を括りつけている
（DQ1の初期装備等を流用出来れば！）
・地面以外にも立てられるよう、足付き

・属性攻撃用かかし（青）
・物理攻撃用の色替えで

カカシ：デザイン案

■攻撃練習用かかし（宿営地など）
・壊れはなし。耐久度があり、0になると倒れる。火も付くが、黒コゲにはならない。



・物理攻撃（剣・弓など）用かかし
・丸太に古い木の盾を括りつけている

・属性攻撃用かかし
・丸太に古い木の盾を括りつけ、魔法陣が施されている

※オプションの甲や盾の羽など、アクスチャ使いわけの都合が難しければ基本形はどちらかに統一でも

背景用シンボル：デザイン案

呪い師の森の護符：決定稿

■魔女の森の護符
・古い金属（既製品のような感じにならないように）
もしくは木の板に焼きゴテで焼きつけたような
魔法陣が描かれたもの
・下側の房はカラスのような黒い魔力を持つ鳥の羽、
魔法文字の書かれた書や珍しい植物の葉、
その下にミイラ状の鳥の足などが
細い紐で括り合わされている

呪い師の森の護符：デザイン案

■護符（『魔女の森』内の、霧発生装置）
・空中に浮かべるのではなく、
木や岩などに設置する。
破壊すると　範囲内の霧が晴れる。
・高い場所に設置されていると
剣では破壊できない、か
弓なら狙う事が出来たり？
・最初は霧で見えにくいが、
魔法を使えば
看かしたり光ったり？

プリミティブな、
手作り感の
ある感じ

紋章・マークデザイン

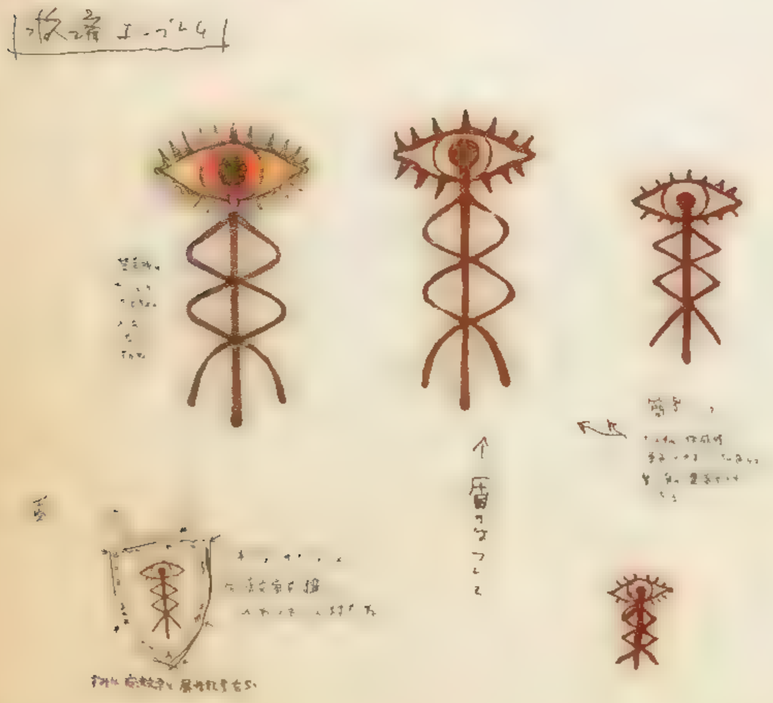
領都紋章：デザイン

王都紋章ブラッシュUP （儀礼用ver.）

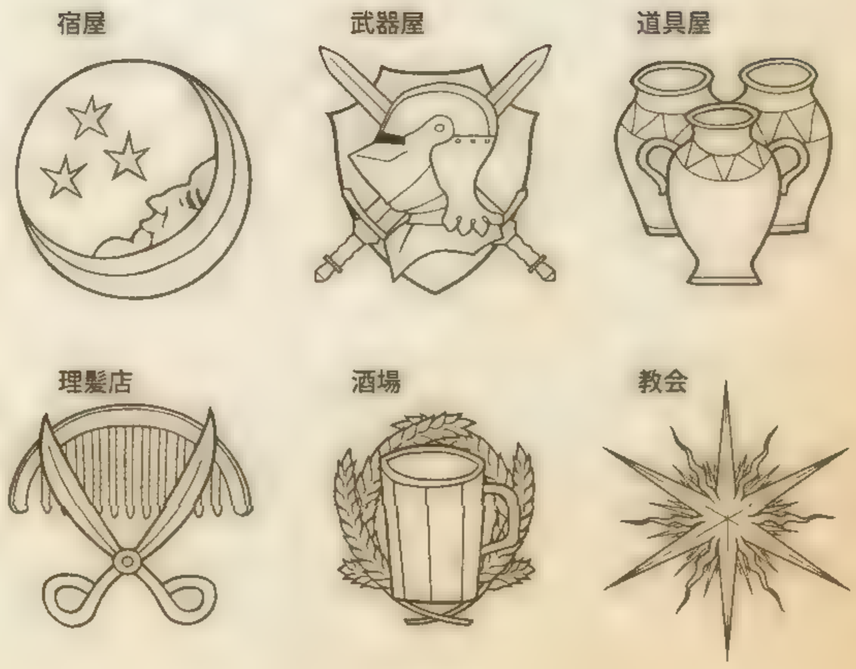
王都紋章ブラッシュUP （中間ver.）

王都紋章ブラッシュUP （簡易ver.）

“救済”紋章：デザイン



施設看板：デザイン



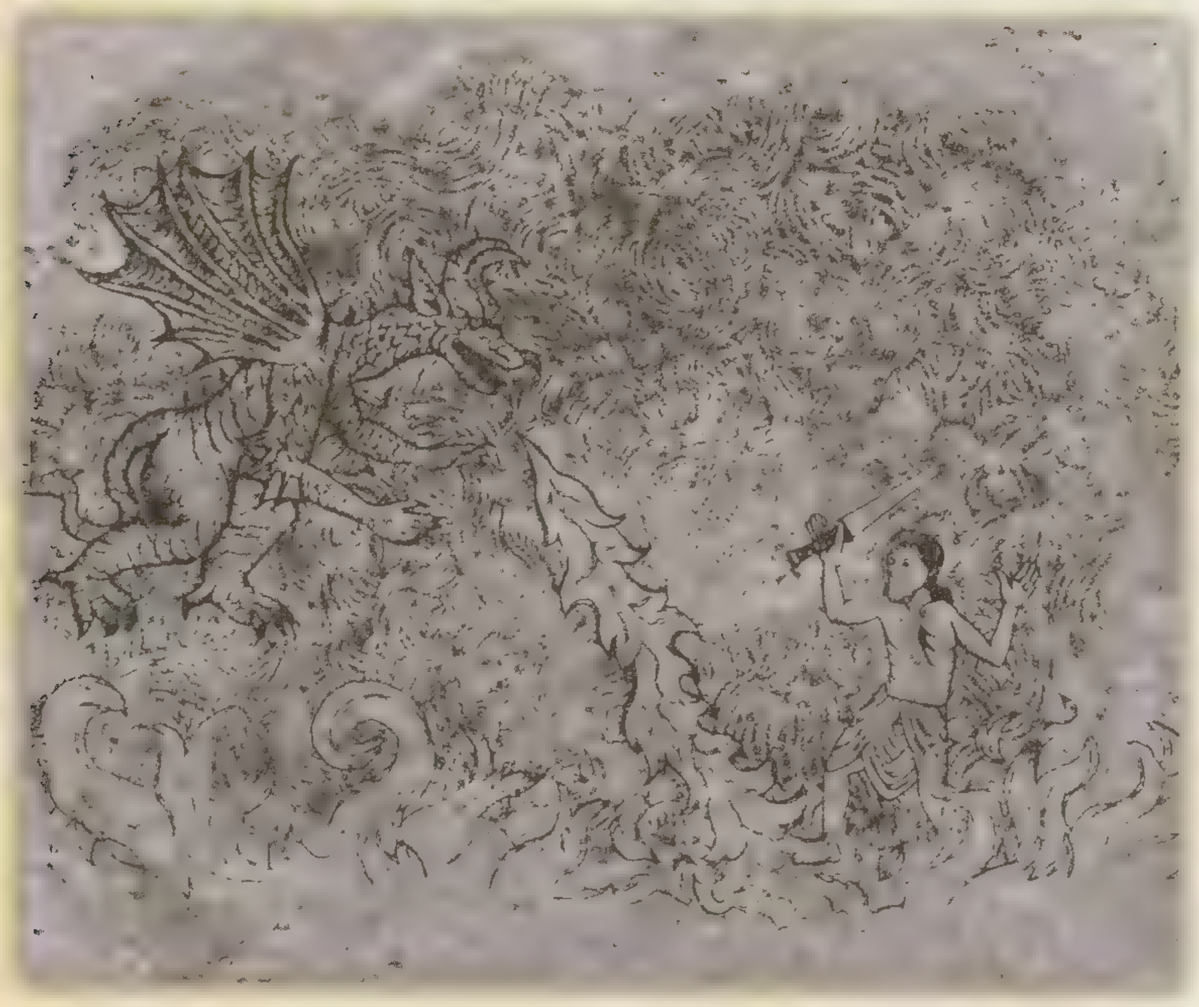
封蝋：デザイン

領都紋章のデザインコンセプトは、剣を突き立てられ墜落するドラゴン、いわゆる竜殺しがモチーフです。各時代、各地方に覚者と竜の関係をモチーフにした伝承や紋章があると思われます。【池野】

壁画デザイン

ドラゴンレリーフ

ドラゴンと覚者（未使用）



ドラゴンと心臓

ハイドラ（未使用）

覚者とポーン（未使用）

ハーピー（未使用）

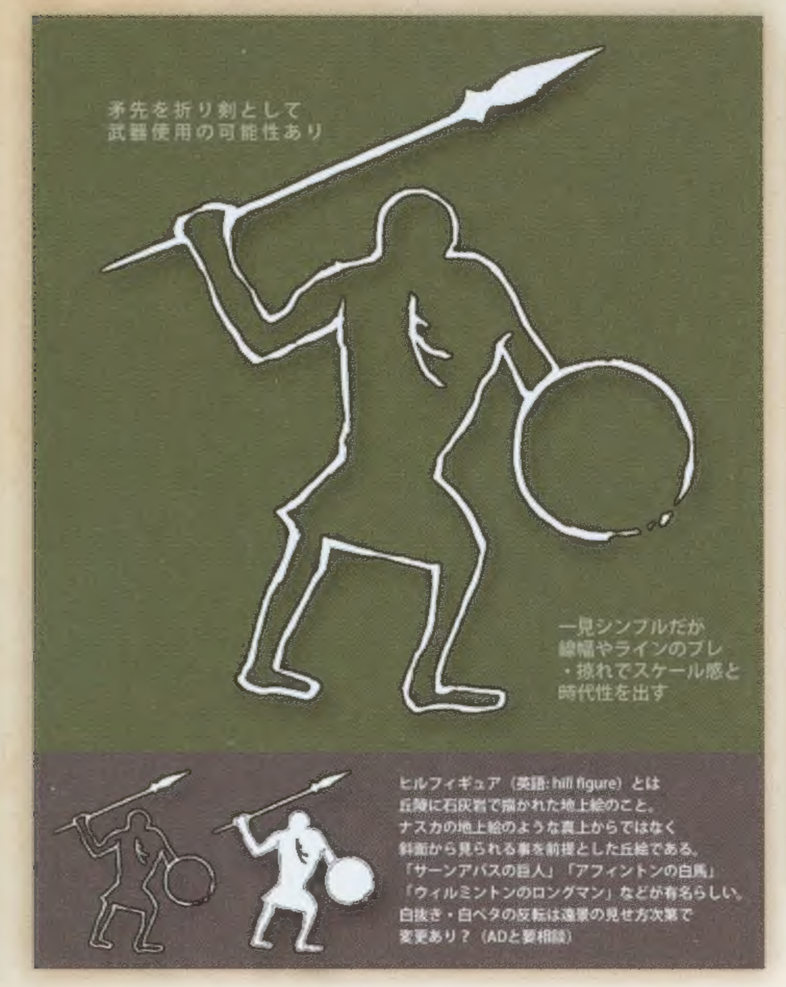
キメラとオーガ（未使用）

各地、各時代に残る覚者と竜の存在の痕跡にと用意しました。ほとんどがゲーム開発後半に描いたもので、もうちょっと有効活用したかったですね。【池野】

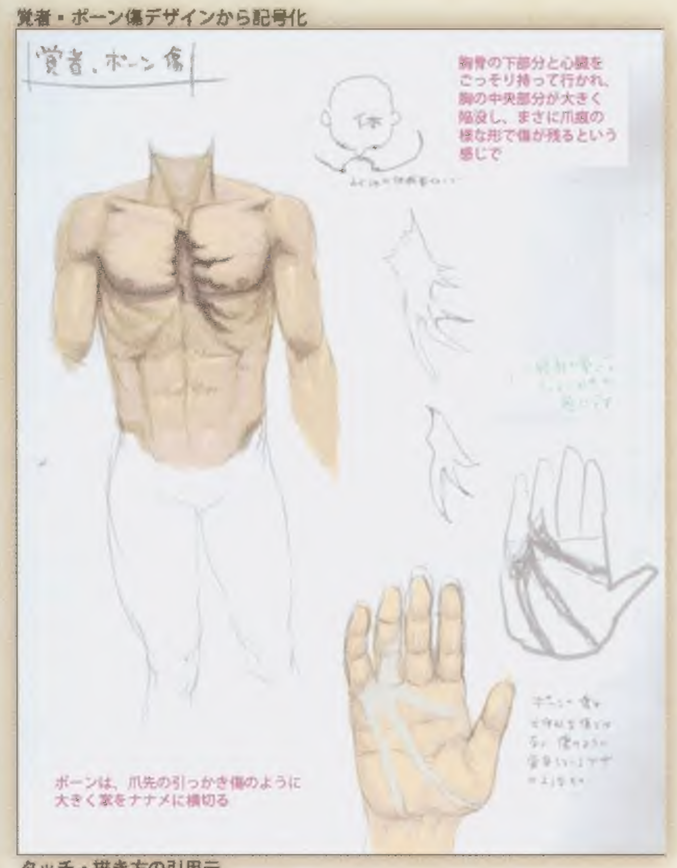
その他の設定画

地上絵デザイン

胸に傷のある人<ヒルフィギュア（丘絵）>



覚者・ボーン傷デザインから記号化



タッチ・描き方の引用元
：実在のヒルフィギュアから
「ウィルミントンのロングマン」「サーンアバスの巨人」など

ゲームタイトルロゴ用ドラゴン

Comment

各種設定用のイラストです。中世の木版画に出てきてもすんなり溶け込むような雰囲気を目指していました。【池野】

属性アイコンデザイン

各種紋章デザイン案

エンディング用パーツ

特殊文字：デザイン案

ドラゴン立体造形物メイキング

完成イメージCG

イベント展示用ドラゴン

東京ゲームショウ2011や、完成発表会といった
イベントで展示された
巨大ドラゴン像の制作風景を紹介。

1 造形段階

2 塗装：初期

3 塗装：終盤

4 完成品

※ 完成品の写真は、東京ゲームショウ2011で展示されたものを掲載。

Comment

ゲーム内サイズ（全長60m）に比べれば小さいですが、実物を間近で見ると圧倒されます。制作会社の方々には、夏の暑い中、度重なる修正依頼にもめげず、いいものを作っていただきました。【松下】

イーカプコン限定版同梱スタチュー

イーカプコン限定版に同梱されていた
ドラゴンのスタチューの制作過程を掲載。

カプコンオフィシャルショップ「イーカプコン」 http://www.e-capcom.com/

完成イメージCG

1 原型：荒盛り段階

2 原型：最終段階

3 着色済み

4 デコレーションマスター

5 完成品

Comment

イーカプコン限定版でしか手に入らないドラゴンのスタチュー。細部まで作り込まれていて、手にしっくりくる重み、なかなかの存在感が出ています。買って損の無い出来栄えです！【松下】

ドラゴンズドグマ
オフィシャルデザインワークス

STAFF

Publishing
株式会社カプコン

Editor
伊藤憲臣

Coordinator
小林常二

Proofreader
松本出 / 前田祐弥 / 鈴木留美

Product Manager
大野哲也

Editing
中西康哲 / 堀内建志（株式会社ウェッジホールディングス）

Cover Design
荒井里江子（株式会社ウェッジホールディングス）

Design & DTP
荒井里江子 / 関 幸江 / 佐藤佳代子（株式会社ウェッジホールディングス）

Supervision
株式会社カプコン
小林裕幸 / 松川美苗 / 齋藤智大 / 伊津野英昭 / 池田陽一郎 / 渡邉美鈴
『ドラゴンズドグマ』開発チーム

株式会社カプコン CS 品質管理部

発行日　2012 年 7 月 26 日　初版

発行人　辻本春弘
編集人　萩原良輔
発行所　株式会社カプコン
〒 540-0037　大阪府大阪市中央区内平野町 3-1-3
販売元　株式会社カプコン
〒 163-0425　東京都新宿区西新宿 2-1-1 新宿三井ビル
Tel.03-3340-0720　Fax.03-3340-0818（ともに受注専用）
印刷所　凸版印刷株式会社

本書は著作権上の保護を受けています。
本書の全部、あるいは一部を小社からの文書による承諾を得ずに無断で複製することは、
いかなる方法においても禁じられています。

定価はカバーに表示してあります。
落丁・乱丁本はお手数ですが下記“お客様相談室 キャラクターコンテンツサポート”
までお問い合わせください。

カプコンお客様相談室　キャラクターコンテンツサポート
9：00 ～ 12：00　13：00 ～ 17：30（土・日・祝日を除く）
Tel. 03-3340-0740

株式会社カプコン URL　http://www.capcom.co.jp/
イーカプコン　　URL　http://www.e-capcom.com/

ISBN978-4-86233-358-2

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED.
Printed in JAPAN

“PlayStation”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

マイクロソフト、マイクロソフトゲームスタジオ、Xbox 360 ロゴ、Xbox LIVE ロゴ等は
米国 Microsoft Corporation および / またはその関連会社の商標です。